no operation

Pismo o starych grach

7

12 września 2007

Pinball Fantasies

Metal Mutant

Croc: Legend of the Gobbos

The Incredible Machine



Witam was chlebem i solą

...w siódmym już numerze No Operation.

Cieszę się, że już tak daleko doszliśmy i że wszystko jak na razie układa się dobrze. Panowie - miło mi oznajmić: oto Nowe, Lepsze No Operation. Dzięki kilku konsultacjom udało mi się poprawić wygląd pisma. Nie powinno już być takich kwiatków jak np. samotny wiersz na końcu kolumny. Jakość artykułów także będzie lepsza, będzie ciekawiej i bardziej humorystycznie, nie będzie małych artykulików na ćwierć strony ze screenami dwa stanowiącymi 90% zawartości, tekstów bezsensownych i zapychających łamy (artykuł o portach źródłowych... = żałość) ani ocen wziętych z księżyca (Manic Miner zasługuje najwyżej na 3).

Pamiętacie zamieszczony w poprzednim numerze artykuł o KŚGry? Rednaczem tamtego pisma jest niejaki Cubituss. Jak się poczyta jego wypowiedzi w internecie, mogą włosy osiwieć. (Nie) polecam zajrzenie do tych oto wątków: http://www.gry-online.pl/s043.asp?ID=6286634.
http://markolf.pl/forum/viewtopic.php?t=2275.

Z wiadomości smutnych: został zamknięty z braku odwiedzin serwis Emulacja.com. Cóż czynić, robienie serwisu dla siebie samego mija się z celem... Upadł także niespodziewanie Classic Computers Online, co mnie bardzo boli, gdyż byłem długo czytelnikiem tego serwisu. W zamian uruchomiono czytelnię RetroReaders.pl, gdzie przeniesiono większość pism z CCOnline. Zerknijcie zresztą na stronę 14. Tam znajdziecie artykuł o tej witrynie.

No, to się naprawdę rozpisałem. Sam się zdziwiłem :) Do następnego numeru!

Korodzik

CHCESZ NAPISAĆ ARTYKUŁ DO NO OPERATION?



Czekam na twoje teksty! Muszą spełniać następujące warunki:

- **napisane poprawnie po polsku**
- **bez wulgaryzmów, nieprzyzwoitości itp. Trzymajcie się także możliwie z dala od polityki**
- **rozsądnej długości. Nie powinny to być kilkuzdaniowe sucharki. Weźcie się porządnie do roboty, leniuchy jedne**
- **nie opisujcie gier erotycznych (w stylu strip pokerów czy Larrego bądź też serii Lula)**
- **recenzje gier powinny mieć wyraźne screeny, listę wad, zalet, a także informację, na jakiej platformie sprzętowej grasz i jaką ocenę dajesz grze.**

Zastrzegam sobie prawo do poprawiania błędów ortograficznych, gramatycznych i interpunkcyjnych w nadsyłanych artykułach.

Nadsyłajcie wasze dzieła na adres emailowy: korodzik@poczta.onet.pl

Ten numer No Operation przygotowany został przez Jacka „Korodzika” Dobrzynieckiego.

Kontakt: korodzik@poczta.onet.pl
Strona domowa: http://www.nop.ir.pl

SPIS TREŚCI

Croc: Legend of the Gobbos...4
Mały Croc dla człowieka

Hammer of the Gods...6
Nie bądź młotkiem!

Metal Mutant...7
Ozzy Osbourne z Czarnobyla

Maziacs...8
Zamazana gra?

Teenage Mutant Ninja Turtles 2...9
Czterej pancerni

Pinball Fantasies...10
Odbiło ci?

The Incredible Machine...11
Piekielna machina

Cyberworm...11
Cyberworms World Party

WinVICE...12
Miami Vice

Capman...13
Człowiek-Cap czyli Koziołek Matołek

RetroReaders.pl...14
Cała Polska czyta Bajtek

Biblia Komputerowego Gracza...15
Na początku Sega stworzyła Asteroids

Listy...16
Ludzie listy piszą



Croc: Legend of the Gobbos

Dawno, dawno temu, w pewnej magicznej krainie, żyły sobie małe, przyjazne, futrzaste stworki, zwane Gobbosami (bleee, jakie to cukierkowate, wybaczcie mi). Dni spędzały na radosnym leniuchowaniu, beztroskiej zabawie i innych bezproduktywnych, aspołecznych czynnościach. Aż tu pewnego dnia znalazły na brzegu rzeki tajemniczy koszyk (nie taki z hipermarketu), w którym znajdował się tytułowy Croc, czyli mały, śliczny krokodylek. Gobbosy, rzecz jasna, adoptowały znajdę. Sam król Gobbosów (argh! feudalizm!) wychował malucha, ucząc go takich sztuk jak skakanie, bieganie czy samoobrona za pomocą ogona (zaniedbując zaś zupełnie naukę wypełniania PITów, fizyki czy plastyki - i jak ta gadzinka sobie poradzi w życiu?!).

Gra polega na łażeniu w kółko po wiosce Gobbosów i byciu szczęśliwym. Hehe, ależ ja jestem podstępny. Otóż, jak to w grach bywa, pojawił się Ten Zły, która to rola przypadła wrednemu baronowi Dante. Ów żabowaty jegomość z pomocą swych podwładnych wyłapał wszystkie Gobbosy, zamykając je w klatkach tudzież w skrzyniach (bez dostępu powietrza? Gdzie Konwencja Genewska?) Jedynie Croc zdołał ujść, i jego to zadaniem będzie... sami się domyślcie co.

Konkretniej - przed nami stoją 4 wyspy (+1 tajna.) Na każdej z nich nasz Krokus będzie musiał przejść przez 6 poziomów (+2 tajne) - w tym celu należy dojść do gongu i walnąć w niego ogonem. Spowoduje to przylot małej, przyjaznej, śliczniusiej, kochaniuteńkiej ptaszyny, która nas zabierze ze sobą i pozwoli do odlot do następnego poziomu. Przedtem jednakże trzeba będzie oczywiście przejść przez cały poziom, co nie jest proste. Miłośnicy platformówek nie znajdą tu wiele nowych rzeczy: platformy latające, kruszące się, windy, skrzynki z fantami. Jednak te klasyczne elementy są tak złożone, że gra się nieźle, miejscami frustrująco.

To, co teraz opowiem, zapewne nie będzie zaskoczeniem dla platformówkowców. Otóż jednym z zagrożeń, jakie napotkamy na swej drodze, będą pomagierzy Dantego. Są oni różni - najpowszechniejsze są ubarwione na różne kolory i wyposażone w różne oręża Dantini, czyli takie małe cholerstwa. Jedne biegają, inne strzelają, chwili spokoju Crocowi nie dają. Powszechnie akceptowanym sposobem na tych drani jest walnięcie ogonem bądź też skok i mocne uderzenie w ziemię w pobliżu wrogiego bońka. Powoduje to tymczasowe ich zniknięcie, jednak po chwili wracają i dalej odbierają nam chęć do życia. Oprócz tych ludków pojawiają się też wielkie psy, piraci i inni - nie trzeba dodawać, że wszyscy jak jeden mąż pałają zgubną nienawiścią do gadów.

Utrzymanie się przy życiu jest przy tym trudne, gdyż jedno dotknięcie wroga powoduje zejście śmiertelne. W zapobiegnięciu temu raczej niepożądanemu zjawisku pomagają znajdowane w skrzyniach diamenty. Jeśli mamy przy sobie diamenty, dotknięcie wroga nie zabija nas, a tylko rozrzuca wokół nasze klejnociki. Lepiej je szybko wyzbierać, bo zaraz znikną, a bez nich znów jesteśmy wrażliwi. (Pamiętacie Jeża Sonica? Tam było w zasadzie to samo.) Niekiedy natkniemy się na jeden z pięciu kolorowych kryształów. Pełen ich komplet otworzy nam drzwi do tajnego obszaru, w którym to weźmiemy udział w jakiejś ciekawej mini-grze. Aha - no i od czasu natkniemy się na Gobbosa - jeśli uratu-





Grafika jest niezła, choć nie piękna; dość kanciasty design leveli zdradza wiek gry. Ostrzegam - jest ślicznie, cukierkowato, nie znajdziecie tu mrocznego stylu rodem z Quake'a. Kolory wydały mi się jakieś takie wyblakłe, czy tez przyciemnawe. Być może to sprawa jakichś ustawień.

Czy Croc może zainteresować gracza? Poziom trudności, jak dla zwykłego zjadacza joysticków, jest dość średni. Za to miłośnicy platformówek może się ucieszą. Chociaż w zasadzie nie znajdą tu wiele nowego... Na co czekacie, Gobbosy się zaczynają już dusić w tych skrzyniach!

jemy wszystkie G. z trzech poziomów i załatwimy następującego po nich bossa, udostępniony zostanie jeden z 2 tajnych poziomów na obecnej wyspie.

No właśnie, bossowie. Jest ich kilku, a każdy groźniejszy od poprzedniego. Od przerośniętej kaczuchy (bez żartów, do jasnej ciasnej!) przez żółwie na balonikach aż do ostatniego pakera, czyli... no zgadnijcie, kogo. W zasadzie wszystkich bossów pokonuje się podobnie, czekamy, aż się zmęczą i walimy (ale bez dotykania ich, bo oberwiemy - pewnie są radioaktywni.) Walki potrafią być mocno frustrujące.

Oczywiście, gdy zginiemy, nie musimy zaczynać całej gry od początku. Można zapisać grę po ukończeniu poziomu, a dla masochistów są hasła, wprowadzane jako sekwencja strzałek (konsola się kłania).

W czasie gry leci sobie w tle dość przyjemna muzyczka, są też rozmaite odgłosy, nie wybiegające ponad normę (łazuu! skoku! trachu! błysku!)

Korodzik

Źródło screenów: www.mobygames.com, www.croc5u.com



Croc: Legend of the Gobbos

Producent: Argonaut Software
Wydawca: Fox Interactive
1998
Platformy: GBC, **PC,** PS, Saturn

☑ Krótkie i raczej przyjemne poziomy
☑ Sensowna muzyczka
☒ Nieco kiepska grafika

Ocena: 4



Życie wikinga było brutalne. Co roku same rozboje, napady, palenie i rozwalanie. Pływali swymi drakkarami po morzach, wzbudzając strach wszędzie, gdzie przybyli. Nic dziwnego zatem, że powrócili po latach w grze komputerowej, w której jesteśmy - cóż - przywódcą Wikingów. Choć będziemy się głównie zajmować bezpardonową walką, dużą rolę odegrają także nasi bogowie, tacy jak np. niejaki Thor (dotychczas nie notowany).

Nacje są cztery: ludzie, elfy, krasnoludy (czy raczej karły) i trolle. To właśnie jedną z nich będziemy dokonywać aktów okrucieństwa, łupić wioski i opactwa, a także zadowalać naszych bogów. Co ciekawe, niezależnie od tego, którą stronę wybierzemy, nadal będziemy z początku kierować ludzkimi wojownikami i poddanymi...

Cóż, jak przystało na bohatera gry strategicznej, na początku będziemy mieli tylko jedno miasto, a w nim małe wojsko. Może ono wystarczyć do podbicia jakiegoś sioła, gdzie jedyni obrońcy to wieśniacy z improwizowaną bronią, jednak bardziej ambitna armia może być dla nas groźna. Wyposażeni jesteśmy także w drakkar, czyli wikiński statek.

Sterowanie jest raczej proste. Za pomocą kliknięć na ikonki wybieramy, kto ma się ruszyć, po czym klikamy na sąsiednie pola, by tam pójść. Jednak czasem zdarzają się kłopoty. Raz już mi się zdarzyło, że niechcący wysłałem w głąb lądu grupę żołnierzy... z drakkarem. Zastanawiałem się przy tym, dlaczego tak powoli idą :)

Prędzej czy później - mimo wszelkiej dyplomacji - stoczymy swoją pierwszą walkę. Odbywa się ona w turach i przypomina nieco Heroes of Might & Magic. Kierujemy swymi wojskami myszką - w każdej turze postać może się poruszyć albo zaatakować. O ile my mamy wyszkolonych wojów, tak z mieczami jak i z łukami, bądź też szczególnie silnych bohaterów (hehe - gdy zginą, zostają zabrani do Walhalli przez walkirię), to wróg z początku będzie się nam opierał za pomocą uzbrojonych w proce i cepy wieśniaków. Nie licz jednak na to, że ten stan będzie trwał wiecznie. Przeciwnicy także mogą bowiem wystawić przeciwko nam mocne wojska.

Każdy grzeczny wiking musi nie tylko wyrabiać normę mordów i grabieży, ale i wypełniać rozkazy bogów, którzy będą nam zlecać rozmaite misje. Z początku naszymi klientami są pomniejsze bóstwa znane chyba tylko ekspertom w dziedzinie tamtejszej religii (Thialfi? Nanna? Ratatosk?), ale później wespniemy się po szczeblach kariery i będziemy odbierać zlecenia od takich gości jak Thor czy Odyn. Także i zadania będą coraz trudniejsze - z początku zmuszą nas do wydania córki za mąż, a potem się dopiero zacznie - walki, podboje... Na szczęście za swój trud otrzymamy na końcu tury nagrodę.



Oprawa graficzna jest całkiem ładna. Osobiście spodobał mi się wygląd nieodwiedzonych miejsc na mapie. Animacja raczej średnia. Dźwięk, niestety, niezbyt obfity.

Tak w sumie to całkiem niezła strategia. Może nieco zbyt łatwa, ale i tak w porządku.

Korodzik

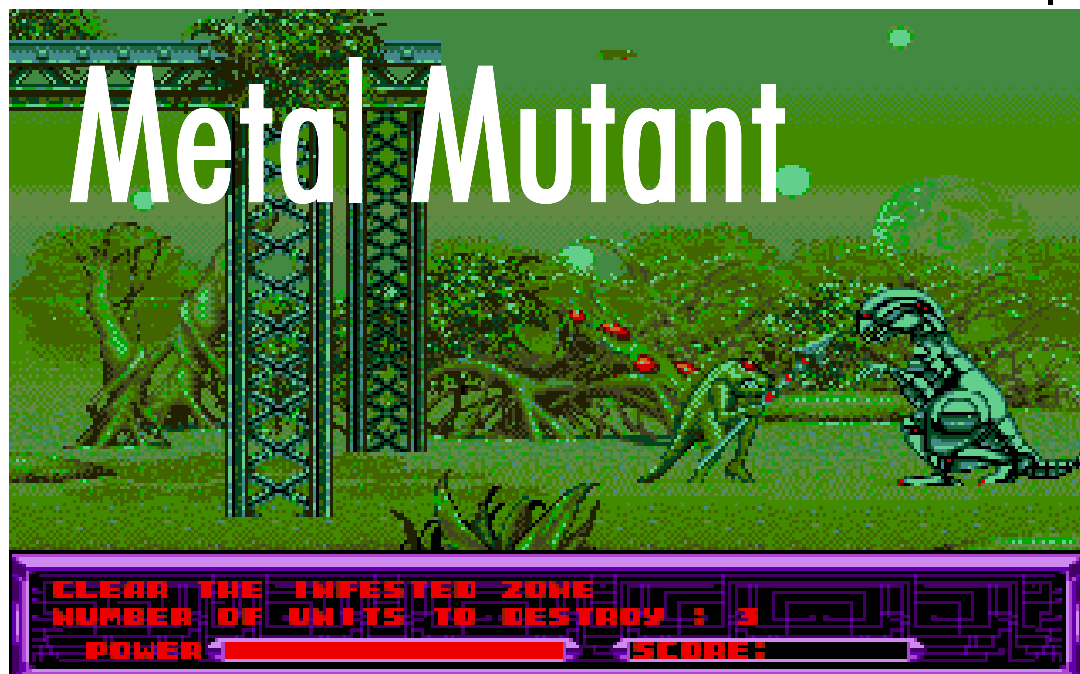
Hammer of the Gods

Producent: Holistic Design
Wydawca: New World Computing
1994
Platforma: PC

☑ Niezła graficzka
☑ Fajna walka

Ocena: 3+

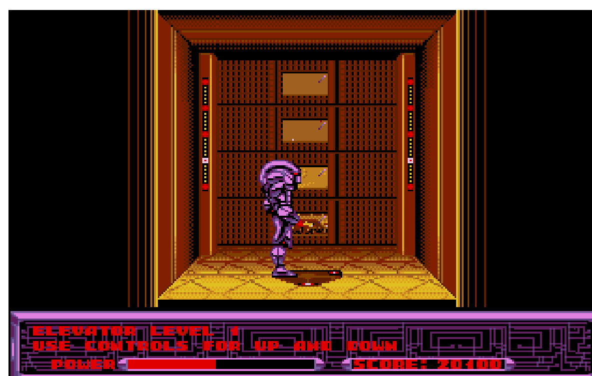
Metal Mutant



Różnie można spędzać wakacje. Jedni jadą nad morze, inni w góry. Rzecz jasna, niektórzy mają większy wybór od innych. Chyba największe możliwości mają gracze komputerowi, przed którymi otworem stoi cały świat i jeszcze więcej. Choć wakacje już zakończone, to w przyszłym roku zapraszamy na planetę Kronox. Naszym celem - oczywiście zniszczenie Tego Złego. Naszym zawodnikiem - robot uniwersalny.

Nasza maszynka potrafi przyjmować trzy formy: humanoidalny robot, dinozaur lub też czołg. Każda z tych form ma mnóstwo rozmaitych ataków i narzędzi - np. cyborg ma różne linki i haki, dinozaur gryzie przeciwników i miota ogniem, zaś robot strzela rakietami naokoło. Sterowanie jest nieco skomplikowane, ruszamy się zwyczajnie - joystickiem, a aby użyć czegoś lub zmienić postać, wciskamy Fire+kierunek. Dość trudne może być zapamiętanie odpowiednich kombinacji. A często trzeba zmieniać postać i wykorzystywać różne ustrojstwa w szybkim tempie.

Planszę widzimy z boku. Nasz bohater idzie sobie spokojnie przed siebie, a gdy dojdzie do krawędzi, pojawia się następny ekran. Niekiedy trzeba będzie coś przeskoczyć, gdzieś rzucić hakiem. Częstokroć na naszej drodze staną bossowie i pomniejsi przeciwnicy. Każdy z tych gości może zostać pokonany określonym sposobem. I tak np. mały, wodny potwór ulegnie tylko szczękom dinozaura, zaś latające paskudztwo załatwimy rakietami. Wynika to z praw topologii i fizyki: np. małe stworzonka wyłażące z wody są za niskie, by czołg je trafił. Jeśli chodzi o bossów - to raczej nie odbiegają od przeciętności: stoi sobie paker, ma bezczelnie dużą ilość zdrowia i trzeba go zlikwidować.



Gra podzielona jest na ekrany - wchodzimy na jeden z nich, czasami załatwiamy tabuny przeciwników i możemy iść dalej: po podejściu do krawędzi przeniesiemy się do następnego. Możemy też się cofnąć. Nie radzę ginąć... W trybie treningowym nie musimy się przejmować zgonem, ale podczas „poważnego” grania... Na szczęście co jakiś czas natykamy się na stację, umożliwiającą zapis gry i odzyskanie zdrowia.

Graficznie Metal Mutant prezentuje się najwyżej średnio. Już na początku całkiem ładnie prezentuje się panorama planety (ale nie prześlicznie - wszak jesteśmy na moczarach). Sprite'y wykonane są nieco topornie, lecz ujdą w tłoku. Kolory są niestety mocno monotonne. Co do dźwięku - muzyki nie uświadczysz, zaś efekty w stylu ćwierkania ptaszków czy krzyków nękanego przez wrogów robota bywają na różnym, głównie niskim poziomie. Ogółem - technicznie nienajlepiej.

No i najważniejsza cecha gry, czyli grywalność. Tutaj Metal Mutant leży mniej więcej na średnim poziomie. I tak, odpieranie fal atakujących przeciwników jest mocno nużące. Irytuje ślimacze tempo poruszania się robota.

Podsumowując... Metal Mutant oceniam na trójczynę. Cóż robić. Osobiście wątpię, bym zechciał ponownie zalecieć na planetę Kronox.

Korodzik

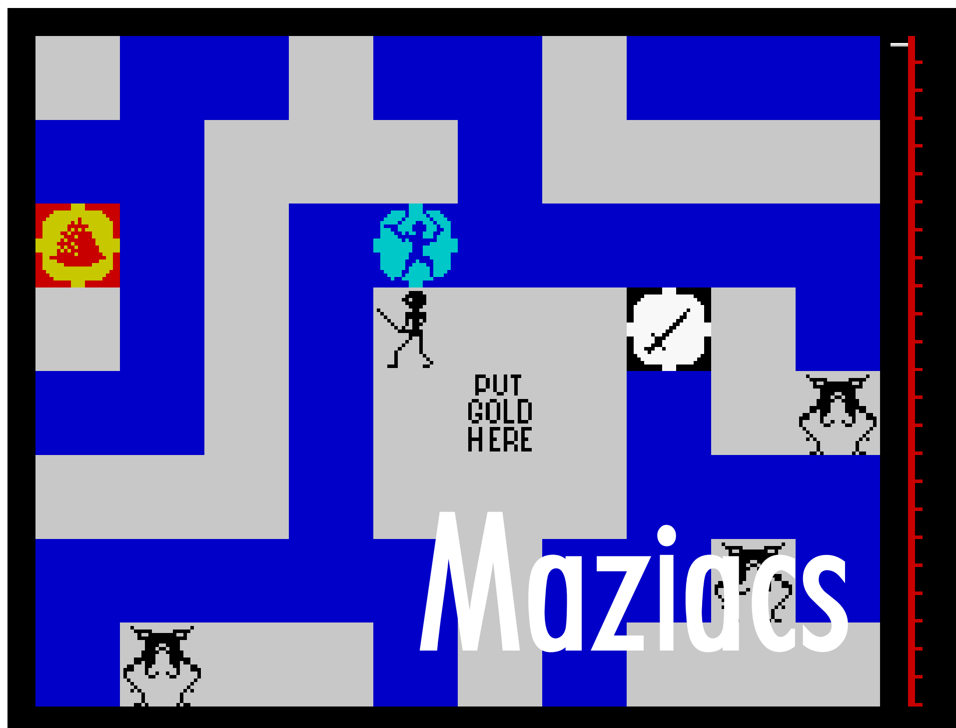
Metal Mutant

Producent: Silmarils
Wydawca: Silmarils
1991
Platformy: Amiga, Atari ST, PC

☑ Ciekawy pomysł
☒ Oprawa
☒ Niekiedy nużące fragmenty
☒ Sterowanie

Ocena: 3

Panowie, wiadomości są zatrważające. Wszystko wskazuje na to, że jakimś cudem do naszych lochów wkradł się intruz. Mieni się ‘bohaterem’, my jednakże wiemy, że jego celem jest nachapanie się forsy i skarbów. NASZYCH skarbów! Co? Kto podniósł rękę? To ty, Stefan? Tak, Stefan, to prawda, że w labiryncie są rozmieszczone potwory obronne z firmy „Lewy i S-ka”, ale co nam po tym, gdy pewien „geniusz” (do ciebie mówię, Kazik) postanowił porozrzucać po całym labiryncie wyposażenie dla tego drania. Ostrzegam, że jeśli to się źle skończy, to Wielki Szef nie będzie zadowolony!



Zacznijmy od konkretów. Jest skarb. Skarb jest sobie w labiryncie. Jest też koleś, którego celem jest przejąć skarb. Konkretnie my. Wchodzimy do labiryntu i szukamy wyżej wymienionego bogactwa.

Tak prosto nie będzie. Albowiem są też wstrętni, źli, niedobrzy wrogowie. Ich jedyną ambicją w życiu jest zrobienie z nas zwłok. Wrogowie ci, to coś na kształt pająko-pikselo-ośmiornicy, a nazywają się Maziacs, czyli Maziacy.

Chciałoby się wykorzystać przeciwko nim oręż, ale jako że go nie posiadamy, zmuszeni będziemy używać swych piąstek, czyli kułaków. Pojedynek z Maziakiem za pomocą takowych może zakończyć się zwycięsko, ale i tragicznie. Lecz nie lękaj się, gdyż znajdziesz także miecze (nagie), które pozwolą na zwiększenie szans wygranej walki, lecz niestety są jednorazowe.

Kolejnym niebezpieczeństwem będzie nasza własna przemiana materii. Mianowicie jesteśmy narkomanami - uzależnionymi od jedzenia, bez niego umieramy (ta przypadłość jest na świecie bardzo rozpowszechniona, zapewne winę ponoszą zanieczyszczenia radioaktywne.) O ile normalny człek wytrzymałby bez prowiantu nawet z dzień albo i dłużej, o tyle nasz patykoludek najwyraźniej ma zmutowaną fizjologię, przez co musi się pożywiać znacznie częściej. Na szczęście ktoś pomyślał i zostawił w tym nieprzyjaznym środowisku jedzonko (ciekawe, co to właściwie jest - może pumpernikiel, może placek czosnkowy, a może babka wielkanocna?) Skonsumowanie takowego syci nas w znaczącym stopniu.

Lecz cóż to! wspomniałem o labiryncie, a powszechnie wiadomo, iż labirynty są skomplikowane i trudne do przejścia. I znów: nie ma się czego bać. Ktoś litościwy, o dobrym, szlachetnym sercu i nam przyjazny - czyżbyśmy mieli przyjaciela wśród budowniczych tego miejsca? - porozmieszczał w owym błędniku przykutych do ściany więźniów, którzy odznaczają się wysoką kompetencją w zakresie rozkładu korytarzy i chętnie nam wskażą drogę prosto do skarbu. Jest to niezmiernie ułatwienie.

Uważaj także, błędny poszukiwaczu, albowiem skarb ciężki i nieporęczny jest; jego wzięcie spowoduje, iż nie będziesz mógł jednocześnie nieść miecza, choć nadal będziesz mógł broń podnosić, odłożywszy wcześniej szkatułkę. Jednakowoż nie lękaj się zagubienia; więźniowie, wyrozumiali dla twego nieszczęścia, wskażą ci następnie drogę do startu, gdzie powinieneś zdeponować swoje znalezisko.

Niewątpliwie podczas swej wędrówki ucieszysz się z dużych, wyraźnych obrazów, które pewien urok w sobie mają. Sama gra nie jest może epicką pozycją gdzie jedna partia zajmuje miesiące, jednakże na małą partyjkę przyda się, mimo swej prostoty.

Korodzik

Maziacs **Producent: dk’tronics** **Wydawca: dk’tronics** **1983** **Platformy:** Commodore 64, MSX, **ZX Spectrum**	☑ Duża, wyraźna grafika ☒ Nieco trywialna, rzekłbym wręcz - prostacka **Ocena: 3+**



Teenage Mutant Ninja Turtles 2

Nigdy nie byłem jakimś zagorzałem fanem Żółwi Ninja. Owszem, czytałem jeden czy dwa komiksy, ale nie jestem ich znawcą ani miłośnikiem. Wiem niby, że są tam cztery zmutowane żółwie i zmutowany szczur, i jeszcze taki zły i niedobry koleś (a nawet dwóch, z czego jeden to facet w zbroi - Shredder, a drugi to mały, wiecznie wkurzony móżdżek - Krang), ale ogólnie nie jestem ekspertem w żółwioninjologii. Tak więc poniżej przedstawioną grę mogę opisać z pozycji neutralnego gracza.

Zaczynamy od wyboru jednego z czterech żółwi. Po obejrzeniu intra (obleśnego zresztą) przechodzimy do rzeczy. Gra jest nawalanką „chodzoną", typu „cały czas w prawo" - coś jak Double Dragon.

Na początku znajdujemy się w płonącym wieżowcu, skąd musimy wydostać naszą koleżankę, reporterkę April. W tym szczytnym celu przeszkadzają nam ninja (zapewne nasłani przez Shreddera). Przechodzimy kilka kroków, wychodzi tłumek ninja. Nawalamy ich, możemy ruszać, kilka kroków dalej znowu atak ninja. Jednak wbrew pozorom nie męczy to, a odpręża. Ninja tacy groźni nie są, choć występują w dużej liczbie odmian - różnią się nie tylko kolorem ubranka, ale i trzymaną bronią: jedni walczą jedynie siłą swych mięśni, ale inni posiłkują się młotami, włóczniami, laserami itp. Zresztą nie pojawiają się zawsze tylko z boków ekranu - czasem wychodzą z wind, zeskakują z góry, a nawet... siedzą za przyklejonym plakatem! Pokonujemy ich bez większych problemów, gdyż nasz żółw szybko się rusza (paradoks?? :), i po kilku widowiskowych skokach i kopniakach posyłamy wrogów na deski. Ninja zresztą nie są jedynymi, których napotkamy na swej drodze, oprócz nich atakują nas różne roboty itp. A na końcu poziomu czyha oczywiście groźny boss.

Po ukończeniu pierwszego poziomu przechodzimy, zgodnie z prawami matematyki, do drugiego. Tym razem jesteśmy na ulicach miasta, gdzie możemy wyżyć się na hydrantach i parkometrach, jednak lepiej uważać na ninja - niektórzy mają pokrywy od studzienek, którymi w nas z wielką siłą ciskają. Efekt tego jest taki, że na ulicy mnóstwo jest stojących otworem studzienek, do których wpadnięcie owocuje kilkusekundową przerwą w akcji.

To oczywiście nie koniec. Później czeka nas więcej wstrząsających przygód i gości do rozwalenia. Gra ma całkiem przyjemną oprawę graficzną. Pewną niedogodnością jest fakt, że musimy za każdym razem zaczynać ją od początku, jednak granie w nią sprawia podobną frajdę za każdym razem. Irytuje jednakże dość niewygodne sterowanie - gdy np. w ściekach spadniemy z chodnika, ponowne nań wskoczenie zajmuje dużo czasu.

Teenage Mutant Ninja Turtles to pozycja, w którą niewątpliwie przyjemnie sobie popykać.

Korodzik



Teenage Mutant Ninja Turtles 2

Producent: Konami
Wydawca: Image Works
1991
Platformy: Amiga, Amstrad, Atari ST, Commodore 64, NES, **PC,** XBOX 360, ZX Spectrum

☑ Niezgorsza grafika
☑ Szybka akcja i zabawa
☒ Sterowanie

Ocena: 4

Pinball Fantasies

Panie! Panowie! Do kolejki! Zaczynamy! Oto nieskomplikowana metoda spędzenia czasu i podniesienia własnej samooceny!

Co takiego niezwykłego jest w Pinball Fantasies? W jaki sposób może poprawić nasze życie towarzyskie i pomóc w wypełnianiu zeznań podatkowych? Czym się wyróżnia? Niczym. To po prostu naprawdę dobra gra w pinball. Mamy do dyspozycji cztery stoły i na nich odbijamy piłkę w różne miejsca, licznik wzrasta o tysiące punktów bez żadnej wyraźnej przyczyny, a my bijemy (au!) światowe rekordy (a przynajmniej rekordy osiedla) i marnujemy cenny czas.

Tak więc włączamy grę, oglądamy intro (i przy okazji słuchamy sobie muzyczki, naprawdę fajna) i oto jesteśmy już w głównym menu, gdzie do naszej wyłącznej dyspozycji stoją cztery stoły:



PARTY LAND - czyli przejażdżka po wielkim, wesołym miasteczku, gdzie znajdziemy klaunów, kolejki górskie, eksplozje, akcje i inne atrakcje. Lecąca w tle muzyczka ładna, zabawna, porywająca (dla okupu), oczywiście wesołomiasteczkowa.

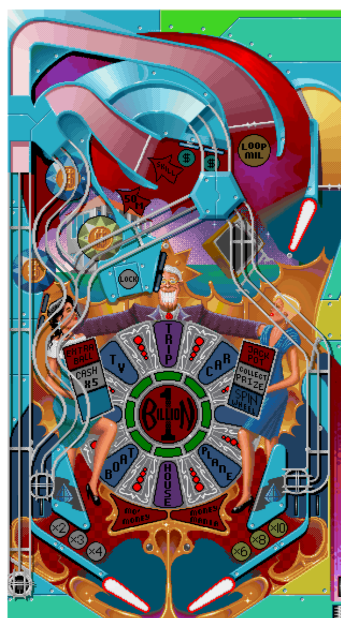


SPEED DEVILS - Gaz do dechy, jedziemy na trasę. Dojedź jak najdalej! Muzyczka jakaś taka niepodobająca się mojej osobie. Tak szczerze, to takie samochodowe klimaty są mi raczej obce.

BILLION DOLLAR GAME SHOW - Tym razem bierzemy udział w teledurnieju, z prowadzącym wyglądającym, jakby miał szczękościsk albo właśnie zamieniał się w klona Jokera z komiksów o Batmanie. Co wygramy? Łódź, auto, starą skarpetę? Muzyka niestety kiepska. Według mnie nieciekawy stół, najgorszy w zestawie.

STONES 'N' BONES - Czyli mała wycieczka na cmentarz. Muzyczka dobra, niesamowita, podoba mi się. Ale w sumie jakiś ten stół niezbyt interesujący.





I to wszystko. Cztery stoły to trochę mało, zważywszy na niską jakość niektórych z nich. Gdybym miał ustawić stoły od najlepszego do najgorszego, mój wybór byłby taki: Party Land, Speed Devils, Stones 'n' Bones, Billion Dollar Game Show. Ogółem większość elementów gry stoi na dobrym poziomie. Grafika jest ładniutka, a efekty dźwiękowe dobre, nic tylko grać. Dobrej zabawy, ludziki.

Korodzik

Pinball Fantasies

Producent: Digital Illusions
Wydawca: 21st Century Entertainment
1994
Platformy: Amiga, GB, Jaguar, **PC,** SNES

☑ Graficzka
☑ Muzyczka
☑ Zabawa
☒ Kiepski stół Billion Dollar
☒ Przydałoby się nieco więcej

Ocena: 4

Pamiętacie Zagadki Lwa Leona? Oto pierwowzór tej gry. Rube Goldberg - karykaturzysta amerykański - zdobył sławę dzięki swoim maszynom, wykonującymi proste zadania w bardzo złożony sposób.

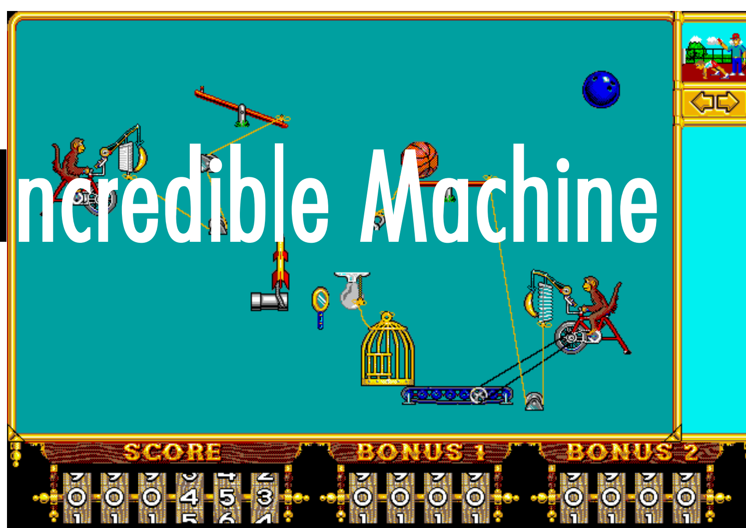
The Incredible Machine

Producent: Dynamix
Wydawca: Sierra On-Line
1993
Platformy: Macintosh, **PC**

☑ Dobra logiczna rozrywka
☒ Nieco monotonna grafika
☒ Słabe udźwiękowienie

Ocena: 4

The Incredible Machine



Takie właśnie maszynki będziemy mieli okazję zbudować w The Incredible Machine. Można tu grać w dwóch podstawowych trybach.

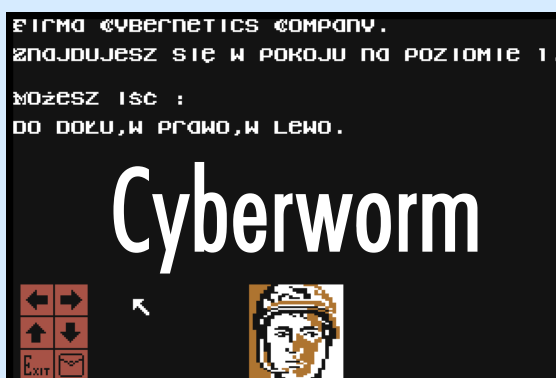
Pierwszy z nich polega na wypełnianiu zadań. Każda misja wygląda następująco: mamy pewien obszar, na którym porozmieszczane są różnorakie sprzęty, w rodzaju piłek, desek, murków, trampolin, armat, kotów itp. bez możliwości zmiany ich położenia. Mamy też cel, który trzeba wypełnić - np. wrzucić piłkę do kosza. W tym celu dano nam pewną ilość sprzętu, który mamy poumieszczać w różnych miejscach obszaru rozrywki. I tak, będziemy przywiązywać do siebie różne rzeczy linami, podpalać lonty armat za pomocą latarki i lupy (lub na kilka innych sposobów), tłuc akwaria, włączać silniki elektryczne itp. Trzeba przyznać, że różnorodność ekwipunku jest imponująca, choć wiele z dostępnych nam elementów bynajmniej nie kojarzy się z poważnym majsterkowaniem: jak bowiem odnieść się do kul od kręgli, rękawic bokserskich na sprężynie czy pajacyków wyskakujących z pudełka? O dziwo, okazuje się, że mogą one być pomocne w konstruowaniu całkiem złożonych urządzeń. Pozostaje pytanie: jak to zrobić? Sprawy nie ułatwia fakt, że niekiedy grawitacja i ciśnienie są mniejsze bądź większe niż na Ziemi.

Jeśli zaś poczujemy, że nasza inwencja twórcza ograniczona jest przez sztuczne bariery, możemy zawsze skorzystać z trybu „wolnego”. Tutaj nic nas nie ogranicza - możemy budować co tylko chcemy, a naszą maszynkę zapisać na dysku.

Grafika jest wystarczająca, nieco niestety monotonna - to niebieskosine tło jest dość paskudne. Muzyczka raczej kiepska, dźwięki do bani.

Wyrok brzmi: fajna, solidna gierka. Ostrzegam jednak, że potrzebny jest do niej rozum, a to jest w dzisiejszych czasach towar deficytowy.

Korodzik



Jesteś cyborgiem i nic cię nie powstrzyma. Zostałeś wysłany do siedziby korporacji, by tam skasować dane obciążające Twego pracodawcę. Będziesz podróżował przez korytarze budowli i szukać przedmiotów, pozwalających ci przejść na następny poziom. Po drodze czekają na takich jak Ty groźni, czujni strażnicy.

Ogólnie - widać, że twórcy nie wysilili się zbytnio. Grafiki prawie nie ma, gra jest tekstówką i to bez żadnych wyrafinowanych fragmentów twórczości literackiej. W zasadzie cała „rozrywka” sprowadza się do łażenia po labiryncie (sterowanie jest niewygodne) i rysowania sobie na kartce jego położenia. Jeśli zginiesz - próbujesz jeszcze raz, tym razem idąc innym korytarzem, i tak w kółko. Po kilku minutach gra zaczyna nużyć i człowiek zastanawia się, po co traci na to czas. Ogólnie słabizna. Grę „Cyberworm” lepiej sobie odpuścić.

Korodzik

Chcecie wykonać trudną misję? Nie zaśnijcie z nudów...

Cyberworm

Producent: Robert Bieńkowski
Wydawca: T.C.S. (?)
1989
Platforma: Commodore 64

☒ Całokształt

Ocena: 1+

WinVICE

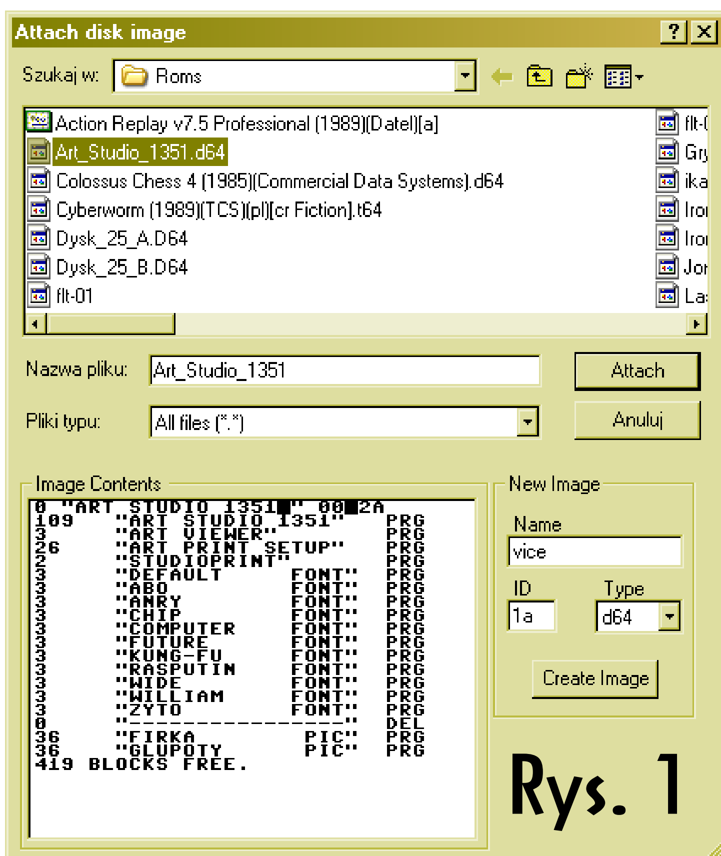
Historia komputera Commodore 64 zaczęła się w 1982. Historia emulatora VICE dosięgła już roku 2007 i nadal idzie do przodu.

Dzisiaj zerkniemy na okienkową wersję owego świetnego programu - WinVICE.

Najważniejsze...
Na początek najważniejsza funkcja każdego emulatorka, czyli uruchamianie obrazów dysków czy kaset. Za pomocą opcji „Autostart disk/tape image" można automatycznie odpalić obraz dysku czy kasety - emulator sam załaduje i uruchomi program czy też grę (pierwszy plik, który znajdzie na ww. dysku lub kasecie).

Niestety niekiedy może to nie zadziałać. W takim przypadku możemy uruchomić program ręcznie:
Z menu wybieramy „Attach disk image > Drive 8" bądź „Attach tape image > Drive 8" (w zależności od tego, czy chcemy uruchomić obraz dysku, czy kasety. Przy wybieraniu pliku na dole pojawi się spis jego zawartości (rys. 1).

Lokalizujemy tam po nazwie plik, który - jak nam się wydaje - chcemy uruchomić. Po kliknięciu na OK wpisujemy: LOAD „NAZWAPLIKU",8,1 (ostrożnie, łatwo się pomylić). Jeśli wpisaliśmy dobrze, to po wciśnięciu Enter program zacznie się ładować (rys. 2).



Rys. 1

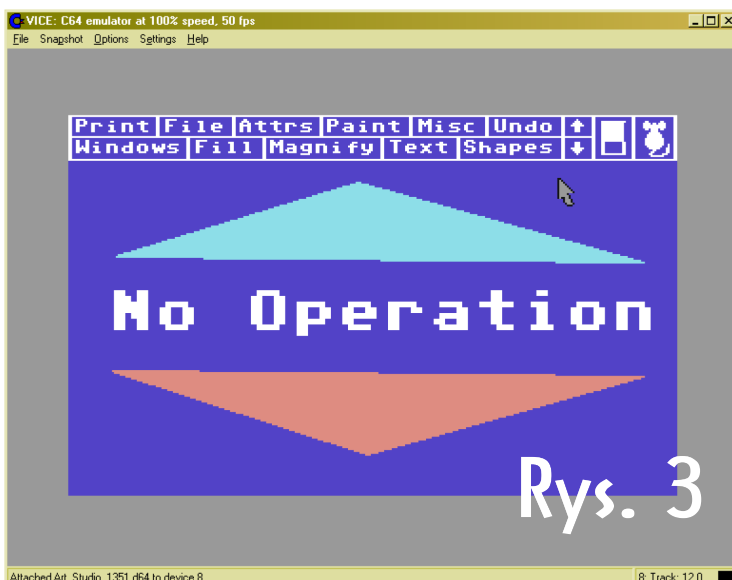
Gdy się załaduje, wpisujemy RUN i gotowe - program zaczyna się uruchamiać.

I po chwili możemy się cieszyć naszą grą, aplikacją, demem albo czymś jeszcze innym (rys. 3).

- Aby maksymalnie przyspieszyć ładowanie bądź uruchamianie gry (bardzo polecane), wybierz „Options > Warp Mode".
- Aby przyspieszyć samą grę (jeśli uważasz, że ma zbyt powolne tempo), wybierz „Options > Maximum Speed > 200%". W taki sam sposób można ją spowolnić.
- Aby zapisać lub załadować grę, wybierz opcję odpowiednio „Snapshot > Save snapshot image" bądź „Load snapshot image".
- Dokonaj ustawień w „Settings > Joystick settings"; najlepiej ustaw port A na „None", a port B na „Numpad + RCtrl".

To były podstawy, a teraz coś więcej - w menu Options

- Double Size: dwukrotnie zwiększa rozmiar obrazu
- Double Scan: usuwa linie (morę) pojawiające się co drugi wiersz (domyślnie włączone)
- PAL Emulation: wygląda, jakbyś grał na telewizorze
- Scale 2x: zmiękcza rozpikselowany obraz (całkiem ładne)
- Swap Joystick: zamienia joysticki. Jeśli masz problem z joyem, spróbuj tej opcji
- Sound Playback: czy ma być dźwięk, czy nie



Rys. 3

- 1351 Mouse Emulation: włącza commodorowską myszkę (Alt-Q, aby wyłączyć)

Przekazałem wam swą wiedzę, więc w tym momencie nie pozostaje mi nic innego, jak życzyć wam dobrej zabawy! (albo dobrej pracy!)

Korodzik



Rys. 2

Capman

Nowych wersji Pacmana jest wiele. Ale ilu autorów próbuje dodać do gry coś nowego, ciekawszego?

W tym przypadku nowością i ciekawszością jest dodanie naszemu Pacmanowi możliwości obrony przed wrogami za pomocą rozmaitych środków przymusu bezpośredniego. Są to - konkretnie rzecz biorąc - giwery: pistolety, strzelby, karabiny maszynowe (miniguny), które pojawiają się co chwila w różnych częściach Pacmanowego labiryntu. Po sprzątnięciu takiego gadżetu możemy zapoznać wrogów z niszczącą siłą wystrzeliwanych z szybkością 1200 m/s pocisków. Kłopot w tym, że przeciwnicy także potrafią zabrać taki karabin i zrobić zeń użytek (choć nie potrafią wykorzystać go inteligentnie).



Oprócz owego arsenału (oraz kropek do zjadania) znajdziemy w labiryncie i inne rzeczy. Najsamprzód dynamit i bomba - podłożone w ruchliwej części poziomu mogą jedną eksplozją sprzątnąć większość wrogów, a także nas, jeśli nie będziemy ostrożni. Oprócz tego natrafimy na miny, z których jedne wybuchną nam w twarz, a inne będzie można zabrać i zastawić pułapkę. W końcu odnajdziemy buty zwiększające szybkość (Pacman w butach?? Jak to w ogóle możliwe...), apteczkę dodającą nam zdrowia (gdyż mamy teraz licznik zdrowia) oraz taką małą, a ucieszną rzecz: gumowe pociski (odbijają się od ścian).

Mimo tych wszystkich zachęcających innowacji, grywalność niestety jest niska. Przejście każdej planszy zajmuje sporo czasu. Bohaterem trudno sterować. Pełno jest ślepych zaułków. O dziwo, w czasie gry głównie się nudzimy. Grafika jest kiepska, muzyka wkurzająca, a dźwięki nienajlepsze.

Na osłodę mamy edytor poziomów tudzież możliwość gry w multiplayerze przez sieć (czego nie udało mi się wypróbować). Niestety, te dodatki nie zwiększają jednak zbytnio przyjemności, a raczej jej braku, płynącej z grania.

Korodzik

Capman

Producent: Jani Immonen
1999
Witryna: www.jani-immonen.net/capman/index.html

☑ Oryginalność
☒ Grafika
☒ Muzyka

Ocena: 2+

RetroReaders

Jak widzicie we wstępniaku, serwis cconline.pl, doskonała strona o starych komputerach - upadła. Już wcześniej nastąpił kryzys - awaria dysku twardego, przez którą stracono wiele zasobów. W końcu jednak witrynę dobiło - podobno - nieopłacenie domeny.

Jedną z najbardziej popularnych części owego serwisu była Czytelnia. Piękne miejsce, w którym można było znaleźć rozmaite, stare pisma, książki, i inne osiągnięcia sztuki słowa drukowanego. Tam też mogłeś się dowiedzieć, jak wyglądało pismo A czy też co redaktor B napisał w piśmie C o grze/programie/sprzęcie D w roku E. Po zniknięciu CCOnline owo źródło wszechwiedzy zostało zamknięte dla śmiertelników. Jednak w przyrodzie nic nie ginie - powstał RetroReaders.pl, czyli nowa, ulepszona Czytelnia. Szefem całego interesu jest Gozdek, który jest silny, rześki i ma tylko jeden cel - udostępnić szerokim masom wielkie źródło historyczne.

W chwili obecnej strona nie jest jeszcze ukończona (widać to chociażby po braku logo - pojawiły się już różne propozycje), jednakże można z niej korzystać bez przeszkód. Jest ona zorganizowana na kształt forum. Można tu znaleźć typowe fora dyskusyjne (Komentarze oraz Hydepark), a także dział nowości tudzież zasady.

Jednakże najważniejszą częścią RR jest sama czytelnia. Znajduje się w niej wszystko, co było w dawnym CCOnline, a także następne materiały cały czas dostarczane przez użytkowników. Na początku - Gazety. Tutaj jest miejsce na czasopisma, najlepiej „klasyczne” (poświęcone ośmiobitowcom itp..), ale gazety czysto pecetowe (jak np. Enter czy Reset) wydają się także być mile widziane (choć mają mniejszy priorytet niż klasyka). Znajdziemy tu - w chwili, gdy to piszę - m.in.. 28 Top Secretów, 23 Bajtki (głównie z lat 80.), 20 Secret Service'ów, 14 Komputerów, 70 (!!!) Commodore & Amiga...

Oprócz tego czekają na nas książki i instrukcje - do komputerów, gier... Mamy tu np. instrukcję do Raid Over Moscow czy Commodore 64, książkę „Jak zostać nieśmiertelnym” i inne.

Kolejny dział - Video (w czytelni?) - jest na razie nieliczny i zawiera dwa odcinki programu „Cyberia”. O ile jednak pamiętam, w CCOnline było więcej filmików, jak np. reklamy telewizyjne. Nic, tylko czekać!

Dział „Ziny” świeci pustkami, zaś dział „inne materiały” zawiera tylko jedną pozycję - „PORADNIK TWORZENIA DOKUMENTÓW W PROGRAMIE DjVu SOLO V3.1”. Jak widać, główną siłą RetroReaders są pisma, których jest obfita ilość.



RetroReaders.pl
Stare książki i gazety komputerowe
FAQ Szukaj Użytkownicy Grupy Statystyki Download
Profil Nie masz wiadomości Wyloguj [Korodzik] Album

Ostatnio odwiedziłeś nas Wczoraj 5:57
Obecny czas to 2007-09-21, 06:39
RetroReaders.pl Strona Główna

Zobacz swoje posty
Zobacz posty bez odpowiedzi
Zobacz posty od ostatniej wizyty

RetroReaders.pl	Tematy	Posty	Ostatni post
RetroReaders.pl			
Co nowego w RetroReaders.pl? Ostatni post: Dyski PD z "Commodo... Tutaj znajdziecie linki do nowododanych materialow.	24	24	2007-09-13, 07:52 Krzysztof Romanowski
Zasady współpracy Ostatni post: CZYM TWORZYMY DOKUMENTY ... Podoba Ci sie idea serwisu RetroReaders? Chcesz pomóc w jego rozwoju? Wejdź i przeczytaj jak to zrobić!	5	5	2007-08-26, 02:44 Krzysztof Romanowski
Dawna Czytelnia CCONLINE Dział ten jest oficjalną kontynuacją Czytelni z serwisu Classic Computers Online. Gazety, Książki/Manuale, Ziny, Video, Inne materiały, Pokaż wszystkie pliki	0	0	--
Komentarze Ostatni post: Skany w Internecie Wasze wskazowki i pomysly dotyczace rozwoju serwisu RetroReaders.	10	139	2007-09-15, 14:24 etilis
Hydepark Ostatni post: Biblioteki i archiwa cyf... Chcesz porozmawiac na ciekawy temat? Niekoniecznie zwiazany z tematyka strony? Zrób to tutaj.	3	9	Wczoraj 12:49 erd

Oznacz wszystkie fora jako przeczytane
[Preferencje] Styl forum: subSilver

Kto jest na Forum
Nasi użytkownicy napisali 177 postów, tematów 42
Mamy 216 zarejestrowanych użytkowników
Ostatnio zarejestrowana osoba: Konrad_0x42

Biblia Komputerowego Gracza

„Biblia komputerowego gracza” poświęcona jest właśnie temu zaczęciu się oraz temu, co było dalej. Do otwarcia tej książki zachęcają chociażby nazwiska - czy też pseudonimy - autorów: Alex, Gawron i Micz. Te trzy sławy prasy komputogrowej w swej książce przedstawiają dokładnie i wyczerpująco historię gier - przynajmniej do roku 1998, bo właśnie z tego roku pochodzi książka.

Rok 1951. Powstaje komputer Nimrod, służący do grania w grę „Nim”. Rok 1958. William Higinbotham tworzy grę „Tennis For Two”, w którą gra się na oscyloskopie. Rok 1979. Powstaje Asteroids... I wtedy zaczyna się.

Dzieło to podzielone jest na kilka rozdziałów - każdy z nich opisuje jeden gatunek gier, według klasyfikacji wymyślonej przez autorów: i tak mamy strzelaniny, platformówki, labiryntówki, bijatyki, gry sportowe, samochodówki, symulatory, przygodówki, erpegi, gry wojenne (jak np. Empire czy Warcraft), gry ekonomiczne (jak np. Civilization czy SimCity), strzelaniny 3D (zarówno TPP, jak i FPP). Każdy z nich otwiera lista 10 najlepszych gier danego gatunku - oczywiście zdaniem autorów, z którym często można by polemizować. Następnie możemy przeczytać teoretyczne rozważania na temat definicji danego gatunku, jego historii itp. - te teksty bardzo przyjemnie i ciekawie się czyta. I w końcu opisy gier: jedne dłuższe, inne krótsze, zawsze z nazwą firmy i rokiem (szkoda, że nie platformą sprzętową).

Dobór gier jest chwilami kontrowersyjny, tak jak i ich ocena dokonywana przez autorów. Niektóre ze skrytykowanych przez nich gier zasługują moim zdaniem na więcej - i odwrotnie: czasami chwalą gry, których ja nie uważam za godne tego zaszczytu. Jak widać, książka miejscami jest raczej subiektywna. Mocno dziwi mnie także zaliczenie gierki MDK do strzelanin „zwykłych” (zamiast do strzelanin 3D) oraz ignorowanie istnienia trójwymiarowych platformówek, takich jak choćby Pandemonium (1997) - ich istnienie raczej przeczy „śmierci platformówek”, która, według autorów, nastąpiła... I od kiedy to Edna z Day of the Tentacle jeździ na wózku inwalidzkim? Aha - przy Fight Night stoi w tekście „producent nieznany” - ciekawe, że w Top Secrecie z 1991 roku redakcja zdołała jakoś ustalić producenta i rok wydania gry...

Jak już wspomniałem, książka pochodzi sprzed prawie dziesięciu lat, tak więc dzisiaj śmieszyć mogą pełne zachwytu opinie, że w Quake przeciwnicy nabrali „nowej gracji i swobody ruchów” (mnie ta gracja i swoboda kojarzy się z hipopotamem) czy pisanie, jak to w Tir Na Nog (1984) grafika „nadal wygląda przekonująco”.

Jeśli chodzi o jakość wydania książki - druk jest ładny, okładka całkiem niezła (choć nieco pstrokata); ale jeśli chodzi o ilustracje... Jedyne, jakie znajdziemy, to 16 kolorowych screenów we wkładce w środku książki, przedstawiających 16 przypadkowo dobranych gier. Niestety, nie mogę ich pochwalić, gdyż jakość tych obrazków jest fatalna - wyglądają na maksymalnie skompresowane JPG-i! Zaś screen z Duke Nukem 3D to farsa: nie dość, że zupełnie nic na nim nie widać, to jeszcze nie pochodzi z pełnej wersji gry.

Tak w sumie to jednak polecam tę pozycję. Jest ciekawa, ładna, warta kupna.

Biblia Komputerowego Gracza, Iskry 1998, ISBN 83-207-1606-3

Korodzik

Większość dostępnych materiałów jest skompresowana w formacie DjVu (do ich czytania potrzebny jest taki program, jak np. WinDjView). Jakość kompresji można określić jako „wystarczającą”. Co prawda jakość i czytelność obrazków spadła (choć nie ma to tak wielkiego znaczenia w przypadku takiego Top Secretu z 1991 roku, gdzie ilustracje to były po prostu fotografie monitora), ale tekst pozostał możliwy do rozczytania, co jest zresztą cechą charakterystyczną formatu DjVu. Niestety, niektóre fragmenty tekstu są nieczytelne (dotyczy to zwłaszcza tych na skomplikowanym tle).

Podsumowując, RetroReaders.pl jest pod każdym względem witryną, na której warto złożyć wizytę. Nigdzie indziej tak tanio nie zdobędziemy pierwszego numeru Top Secret.

Korodzik

http://www.retroreaders.pl

UWAG KILKA
Witam
Mam dwie uwagi dotyczące "No operation":
1) Według mnie opisywane powinny być tylko gry warte zagrania, czyli oceniane od 3 wzwyż. W związku z tym szkoda tracić miejsce na pozycje typu "Afterburner 3D" ocenione na 2.
2) Szczegół techniczny - strony nie są ponumerowane (a spis treści odsyła do konkretnych numerów stron...)

PopoCop

1) Uważam, że warto przekazać swoje wrażenia z gry, książki czy innego zwierzęcia, niezależnie od tego, jakie by one były. Nawet najgorsza recenzja lepsza jest od jej braku... Mogę jednak obiecać, że po przebudowaniu pisma na lepsze stron w całości zajętych przez śmieci w stylu tekstu „Afterburner 3D” już nie będzie.

2) hm... Umknęło mi to przy przerabianiu pisma... No, ale na szczęście teraz już są, patrzcie, jak się szczerzą.

MIARA WSZECHRZECZY
Wygłupiacie się! „Kajko i Kokosz” to naprawdę fajna gra, a tu została tak źle oceniona. Nie znacie się na dobrych przygodówkach czy co??

TreserPlus

Wybacz, że ośmieliłem się popełnić potworną zbrodnię: mianowicie mieć zdanie inne (!!!) od twojego. Od dzisiaj będę cię pytał o opinię przy każdej opisywanej grze, a twoją sympatię bądź antypatię do niej uwzględniał jako jedyny czynnik decydujący o ocenie. Swoją drogą - ta dzisiejsza młodzież... żeby mieć opinię inną niż Wszechwiedzący, Przemądry TreserPlus... fe!

CHWILA DLA DEBILA
te gierki to morzesz sobie w... wsadzić. co mnie obchodzą jakieś tam smieci z Comdore czy atari. wywalić je bo i tak nikt w to g... nie gra.

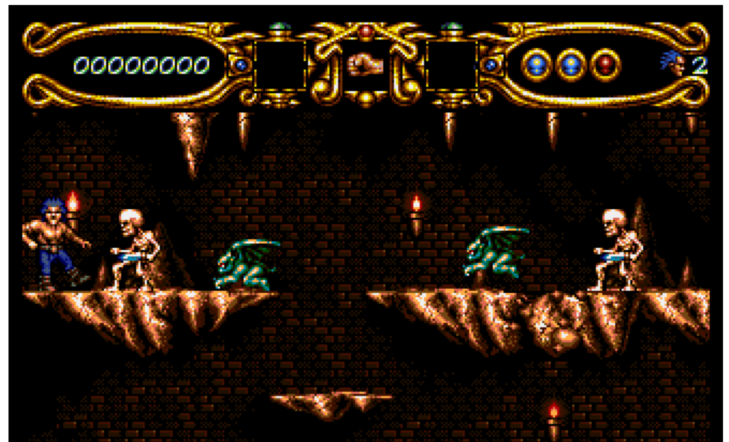
(brak podpisu)

Gratuluję panu Gallowi Anonimowi posiadania komputera Comdore, bo to wielka rzadkość. Domyślam się też, że często grywał pan w comdorowskie gry, więc ma pan prawo do twierdzenia, że są one literką „g” oraz „smiecami” (cokolwiek miałoby to znaczyć). Widzę niestety u pana skłonności do jąkania się („w... wsadzić”). Być może specjaliści mogą to wyleczyć - dadzą panu zniżkę, jeśli sprezentuje im pan swojego Comdore’a.

W następnym numerze...



...pokierujemy wielkim robotem i małym człowieczkiem w lekko mangowych klimatach...



...rozwiążemy małe zamieszanie w rozmaitych epokach historycznych...



...pomożemy Indianie Jonesowi w rozwiązaniu pewnego problemu (co oczywiście znaczy, że my będziemy za niego odwalać całą robotę)...